1SA-P-2♣-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♣	X
?			

→ **Note préliminaire importante** : cette page est d'une grande complexité et nécessite une énorme pratique du bridge de compétition, ainsi qu'un gros travail avec son partenaire habituel, bien que tous les raisonnements de base soient d'une grande logique. L'attitude à adopter pour toute personne que ce travail rebute est très simple : ignorez le contre et poursuivez par vos enchères habituelles.

→ Ici, l'**enchère de 1SA** est celle du SEF, et **2♣** est un **Stayman** ordinaire 4 réponses, promettant formellement une majeure 4ème. La défense contre le *contre* du Stayman tient compte de cet impératif.

→ Le **contre du Stayman**, *contre* d'une enchère artificielle, est un contre dit « d'entame », indiquant à son partenaire qu'il y a des levées à glaner sur cette entame. Le plus souvent (et c'est ce que je vous recommande vivement), la couleur comporte des honneurs liés et une longueur suffisante (5 cartes au moins) pour constituer non seulement une menace pour le SA adverse, mais aussi une couleur éventuelle défensive selon la Loi de Vernes.

→ Il s'agit donc ici des enchères de défense contre ce *contre*. Michel Bessis apporte des précisions dans son cours de Bridge Academy, en 2012 (dites « variante Bessis » : celle-ci est très pertinente, dans la mesure où l'annonceur du Stayman a toujours une majeure 4ème). Le principe général est que l'ouvreur passe sans l'arrêt ♣ et que toutes les autres enchères (sauf 3♣) indiquent qu'il arrête les ♣ qu'il veut donc bien jouer lui-même à SA. Tout le déroulement des enchères, sans l'arrêt ♣ de l'ouvreur, cherche à faire jouer Nord (qui a peut-être, lui, l'arrêt), et éventuellement, en cas d'arrêt insuffisant, de jouer en majeure, même avec 7 atouts seulement dans la ligne.

- Passe **F** Pas d'arrêt ♣. Toutes les autres enchères indiquent un arrêt ♣, sauf 3♣ (les deux majeures sans l'arrêt ♣). Ouest passe. Nord :
 - XX **NF** Confirme le Stayman. Mais attention, il faut faire jouer Nord (arrêt ♣ éventuel). Sud :
 - ◆ 2♦ **F** Pas de majeure 4^{ème}. Nord : 3♣ (nouveau Stayman) pour trouver une majeure 3^{ème} :
 - 3♦ **F** « J'ai les deux majeures 3^{ème}, choisis ta manche à 7 atouts ».
 - 3♥ **F** « J'ai 2 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠ ».
 - 3♠ **F** « J'ai 2 cartes à ♠ et 3 cartes à ♥ ».
 - ◆ 2♥ **NF** « J'ai 4 cartes à ♠ ». Nord rectifie au palier qui lui convient.
 - ◆ 2♠ **NF** « J'ai 4 cartes à ♥ ». Nord rectifie au palier qui lui convient.
 - ◆ 2♥ **NF** « J'ai fait un Stayman faible avec 5 cartes à ♥ ». Sud peut passer.
 - ◆ 2♠ **NF** « J'ai fait un Stayman faible avec 5 cartes à ♠ ». Sud peut passer.
 - ◆ 3♥ **F** Nord a 5 cartes à ♥, et 4 à ♠ (pas de chassé-croisé, car Nord doit jouer).
 - ◆ 3♠ **F** Nord a 5 cartes à ♥, et 4 à ♠ (pas de chassé-croisé, car Nord doit jouer).
- XX **NF** Acceptation de jouer 2♣XX : 5 (voire 4 belles) cartes à ♣, SA maximum.
- 2♦ **NF** Du ♦ (5 cartes) ET l'arrêt ♣.
- 2♥ **F** 4 cartes à ♥ ET l'arrêt ♣.
- 2♠ **F** 4 cartes à ♠ ET l'arrêt ♣.
- 2SA **F** Les 2 majeures ET l'arrêt ♣. Transfert habituel à 4♣ ou 4♦ pour ♥ et ♠. Variante Bessis : Double tenue ♣ sans majeure.
- 3♣ **F** Les 2 majeures avec (variante Bessis : ou sans) l'arrêt ♣. Pas de transfert, pour préserver l'arrêt éventuel de Nord, qui nomme sa majeure, sans transfert.

Principe : Après le contre du Stayman, toutes les enchères (sauf 3♣ cue-bid) indiquent un arrêt dans la couleur. Sinon, on attend le surcontre du partenaire. De plus, toutes les enchères doivent faire jouer Nord (les réponses sont donc inversées).